(cc) BY

Галлямова Галина Павловна
заместитель директора по УР
МАОУ «Гимназия №77»
г. Набережные Челны, Республика Татарстан
Вагизова Ляйсания Мухаметназиповна
учитель
МБОУ «СОШ №58»
г. Набережные Челны, Республика Татарстан

МЕТОДИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ И СПОСОБЫ РАЗВИТИЯ УНИВЕРСАЛЬНЫХ НАВЫКОВ

Аннотация*: в статье описаны приемы формирования универсальных навыков: концентрация, критическое мышление, креативность и любопытство, с целью использования их на уроках и во внеурочной деятельности.*

Ключевые слова*: приемы, развитие универсальных навыков, концентрация, любопытство, креативность, критическое мышления.*

I. Прием «Крестик-нолики» с Всезнайкой.

Развиваемые навыки

– концентрация, наблюдательность;

– критическое мышление, выявление проблем, логическое мышление, умение аргументировать. способность деятельно мыслить;

– креативность, нахождение оригинальных ответов или идей.

Определение

Развивающий прием в форме «Крестиков и ноликов», представляющий собой устное выражение решений предложенных заданий, размещенных в конвертах и выводов учеников.

Игровое поле 3 х 3 «Крестики нолики» визуализируются на большом листе бумаги или на доске и располагается на видном месте в классе таким образом, чтобы каждый имел к нему доступ и на игровом поле отмечается выигрыш – Х, проигрыш – О. Играют группы детей с Всезнайкой.

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Цель использования

Прием позволяет ученикам высказать свое мнение в команде, развивает умение наблюдать за собой в процессе мыслительной деятельности, отслеживать ход рассуждений, воспринимать идеи других, умение наблюдать за собой в процессе мыслительной деятельности, развивает умение делать выводы, воспользовавшись ошибкой для продолжения обучения.

Прием позволяет совместно найти решение проблем, научиться аргументировать, и доказывать свою точку зрения.

Пошаговая методика

1 шаг. Распределение по группам, по ролям.

Закрепить на доске игровое поле (лист бумаги с 9 клетками) где закреплены задания в конвертах (задания разделены по уровням: базовый, средний, повышенный. Для подготовки заданий имеется первоначальный банк данных заданий (*Приложение*). Игровое поле содержит в каждом ряду задания по трем уровням сложности. Команда делится на три группы, в каждой команде выбирают капитана (он смотрит, чтобы группа предлагала идеи, разрешает все конфликты, защищает ответы группы) и берет задания всех трех уровней с одного ряда. В каждой группе выбирается секретарь, он будет записывать правильный ответ, а все остальные, это генераторы идей, потому что нужно получить правильный ответ. Результатом выигрыша команды являются правильно выполненные задания, для одного ряда – три задания.

2 шаг. Инструкция правил игры для детей.

Каждый выполняет задание согласно уровню сложности, фиксирует ответ (2–3 минуты).

Презентует свой ответ группе (1 минута)

Группа выслушивает мнение каждого, дополняет ответ, принимается решение, как отвечать (2–3 минуты).

Защита ответов. Ответ команды фиксирует на доске учитель. Если ответ верный команда получает X (правильно выполнены задания всех трех конвертов – сточка победы XXX), если нет – O.

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Группа получает 1 очко от Всезнайки (у него всегда есть правильный ответ) в том случае, если все три ответа были верны.

Группа, не набравшая нужное количество верных ответов, анализирует, над чем нужно поработать, чтобы победить в следующий раз.

1 шаг. Проведение игры. Работа по группам.

На выполнение заданий дается 1 минута.

Защита результатов.

Экспертиза других команд или нахождение ошибок, правильных решений. После озвучивания ответа, если он верный и есть другие мнения, решения задания – выслушать их как экспертов, с чем согласны, с чем не согласны. За каждый верный ответ эксперт может получить +, если эксперт собирает пять плюсов (в течение одной игры), то есть возможность поменять их на оценку 5.

Если ответ группы не верный, то предложить ответить другой команде.

Если группа набирает три крестика – XXX, вся группа получает оценку 5.

Выставление баллов Всезнайкой.

На заметку учителю:

Игра может быть проведена между двумя командами (два игровых поля);

Задания формируются от цели занятия, задания возможны одинаковые для всех или различны по уровню.

Ожидаемые результаты использования приема «*Крестики-нолики*»:

– ученики научились высказывать свое мнение в команде;

– ученики научились воспринимать идеи других;

– ученики научились делать выводы, аргументировать, и доказывать свою точку зрения.

Риски и пути их решения:

1. Отказ обучающихся работать в группе → подготовка индивидуального задания.

2. Есть вероятность составить задания, для которых необходимо разное время, в связи с чем одна группа может сделать быстрее задание → провести предварительную игру для того, чтобы оценить необходимое время.

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

3. Возникновение конфликтных ситуаций в группе → остановить игру, сделать паузу, снять конфликт, через включение экспертной позиции учителя, и после снятия конфликта, продолжить.

4. Неумение распределять роли → подготовить заранее карточки с ролями и раздать случайным образом.

5. Неумение принять проигрыш → научить дышать и ответить на два вопроса: почему проиграла команда и что нужно сделать, чтобы победить.

II. Приём «Остров вопросов».

Развиваемые навыки

– развиваем и формируем критическое мышление;

– креативность;

– сотрудничество;

– концентрацию;

– любопытство.

Определение

Развивающий прием, способствующий формированию, умению задавать вопросы и находить ответы на них.

Цель использования

Развивает умение наблюдать за собой в процессе мыслительной деятельности, а также позволяет обобщить полученные знания по теме.

Задача учеников: сформулировать самые интересные, самые оригинальные, необычные вопросы и искать ответы на них и быть экспертами для оценивания выполненных заданий.

Вариация использования приема:

Прием может быть использован на уроке и в качестве домашнего задания.

Пошаговая методика

Шаг 1.

Раздача листочков (лист, разделенный на 4 части, для 2 вопросов и 2 ответов).

Шаг 2.

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Сформулируйте и запишите вопрос в течении 1 минуты на листочке сверху.

Шаг 3.

Во второй части листочка запишите вопрос, который начинается с вопросительного слова (как? что? зачем? для чего? почему?).

Шаг 4.

Листочки передаются соседу по парте.

Шаг 5.

Прикрепление вопросов на стену «Остров вопросов».

Экспертиза вопросов:

Ваша задача стать экспертом по двум вопросам ответа. Если вопрос сформулирован правильно, то рядом с вопросом поставьте знак «+». Если вопрос сформулирован неправильно, то поставьте «?» знак. Если ответом вы не согласны и читаете его не правильным, то поставьте знак «- «.

Экспертиза вопросов учителем:

В течение 2–3 дней учитель перепроверяет вопросы и ответы. Красную звезду можно получить только в том случаи, если оба вопроса и оба ответа сформулированы правильно. Если вопросы и ответы сформулированы неправильно, рисуется зелёная звёздочка (с целью того, что ребенок может исправить ошибку). Жёлтая звёздочка рисуется в том случае, если абсолютно не правильный ответ.

Шаг 6.

Корректировка вопросов согласно полученным звёздам учителя.

На заметку учителю:

Вопросы и ответы на стене могут висеть в течение 2–3 дней.

Экспертиза детьми может проходить в течение 2–3 дней.

Срок изучения вопросов и ответов детьми от 2–3 дней.

Сроки эксперта вопросов и ответов учителя до 3-х дней.

Ожидаемые результаты использования приема «*Остров вопросов*»:

– ученики научились задавать вопросы и находить ответы на них;

– ученики научились наблюдать за собой в процессе мыслительной деятельности;

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

– ученики научились обобщить полученные знания по теме;

– ученики научились сформулировать интересные, оригинальные, необычные вопросы.

Риски и пути их решения:

Отказ обучающихся работать в паре → подготовить индивидуальное задание.

Неумение формулировать вопросы в приёме → наличие готовых вопросов.

Незнание материала→ подготовить информационный материал.

III. Приём «*Вопрошаемый кальмар*»

Развиваемые навыки

– критическое мышление;

– любопытство;

– сотрудничество;

– концентрация.

Определение

Развивающий прием, способствующий формированию умения задавать вопросы и поиск ответа на него.

Цель использования

Прием помогает развивать дивергентное мышление, формировать умения выделять ошибки в рассуждениях и отвергать ненужную или неверную информацию, умения договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности; развитие основных свойств внимания.

Пошаговая методика.

1 Шаг. Распределение по группам и его ролям.

1. Дорогие ребята, сегодня у нас необычный прием. Наша задача сейчас разделиться на 6 групп. Сейчас вы по моему сигналу (звону колокольчика) соберетесь со своей группой и подойдете к плакату на стене, где написан номер вашей группы. Плакат – это «Вопрошаемый кальмар». *Приложение 1*.

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

2. Выберем капитана группы, который будет следить за тем, чтобы все предлагали свои варианты, не было конфликтов, и он будет выступать от группы. Капитан презентует.

3. Необходимо выбрать одного человека, который будет записывать на плакате, назовем его секретарь. Учитывается правильный каллиграфический почерк и грамотность при выполнении заданий. Остальные участники группы – это эксперты. Они проверяют, правильно или нет выполнено задание, согласны вы с этим мнением или нет.

2 шаг. Инструкция правил для детей.

Мы должны вспомнить основные правила работы в группе. (Дети называют правила). Правила:

Работаем сообща, дружно

Не кричим, говорим тихо, спокойно

Не критикуем других

Умеем слушать других

Уважаем мнение других

3 шаг. Работа в группах.

1 раунд. Формулирование вопроса.

Ваша задача сейчас придумать один интересный, необычный, оригинальный вопрос на эту тему. Сначала вы обсудите вопрос в группе, на это вам дается 1,5 минуты.

(Звенит колокольчик.) Время вышло, секретарь должен в течение 1,5 мин. записать его на плакате. Эксперты проверяют, все ли верно записано. Если не согласны, то зачеркивают, исправляют или записывают ниже правильно. Если группа готова, подаете сигнал-взявшись за руки поднять руки вверх. Ребята, вы большие молодцы. Идем дальше.

2 раунд. Нахождение ответа на поставленный вопрос.

Сейчас каждая группа по часовой стрелке переходит к соседнему «вопрошаемому кальмару» (при переходе команд используем колокольчик). Вам дается 30 сек, чтобы каждый из вас прочитал вопрос на плакате другой группы. Время

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

вышло. Если вопрос сформулирован правильно, то поставьте знак +. Если неправильно, то поставьте знак вопроса(?) и рядом напишите, как бы ваш вопрос звучал, но в логике той группы, которая написала этот вопрос. Ваша задача сейчас в течение 1,5 мин. найти ответ на этот вопрос и обсудить в группе.

(Звенит колокольчик). -Время вышло. Пусть секретарь в течение 1,5 мин. запишет ответ на этот вопрос, остальные проверяют. Затем подаете сигнал

3 раунд. Формулирование вопроса с помощью вопросительного слова.

Сейчас снова каждая группа также по часовой стрелке переходит к следующему «вопрошаемому кальмару». Посмотрите, рядом с вашим номером группы есть замечательные вопросительные слова -как? что? зачем? для чего? почему? Вам нужно придумать новый вопрос и обсудить в группе, который будет начинаться с этого слова. Вопросы не должны повторяться. На это задание вам дается 1,5 мин.

(Звенит звонок.) Время вышло. Сейчас секретарь в течение 1,5 мин записывает вопрос на плакате, остальные проверяют. Если группа готова, то подаете сигнал. Молодцы.

4 раунд. Нахождение ответа на поставленный вопрос.

Сейчас каждая группа снова по часовой стрелке переходит к соседнему «вопрошаемому кальмару» (при переходе команд используем колокольчик). Вам дается 30 сек, чтобы каждый из вас прочитал вопрос на плакате другой группы. (Звенит колокольчик).

Время вышло. Если вопрос сформулирован правильно, то поставьте знак +. Если неправильно, то поставьте знак вопроса(?) и рядом напишите, как бы ваш вопрос звучал, но в логике той группы, которая написала этот вопрос. Ваша задача сейчас в течение 1,5 мин. найти ответ на этот вопрос и обсудить в группе.

(Звенит колокольчик). Время вышло. Пусть секретарь в течение 1,5 мин. запишет ответ на этот вопрос, остальные проверяют. Затем подаете сигнал.

5 раунд. Экспертиза вопросов и ответов

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Сейчас вспоминаем номер своей группы и возвращаемся к своему «вопрошаемому кальмару». Свой плакат вы можете найти по номеру плаката или по цвету маркера своей группы, первый вопрос вы писали этим маркером.

Ваша задача сейчас прочитать вопросы и ответы, поставить знаки рядом с ответом своим маркером. Если вы согласны с ответом, то ставите +, если ответ неправильный, то ставите «−», если это неточный ответ ставите? знак. В течение 30 сек. Читаем первый вопрос, в течение 1 мин обсудите ответ, согласны вы с ним. Выберите человека, который поставит все знаки, остальные проверят. Время вышло.

Сейчас знакомимся со вторым вопросом 30 сек и в течение 1 мин. обсудите, правильный ли ответ. Если ответ неправильный, вы должны дать свой ответ на данный вопрос.

6 раунд. Презентация

Каждая группа сейчас защищает свой плакат- «вопрошаемый кальмар». Если вопросы повторяются, то другая команда должна поднять руки вверх и сказать, что у них такой же вопрос. Если какая-то группа не согласна с вашими вопросами и ответами, то они тоже могут высказать свое мнение и, если будет необходимость, внести корректировку. (Каждая группа по очереди презентует свои ответы).

4 шаг. Оценка работ по критериям.

Попробуем оценить нашу работу по трем критериям.

Найдите самый интересный вопрос на вашем плакате, который отвечал бы трем критериям. Вопрос оригинальный, правильно сформулирован и соответствует теме. Подчеркните этот вопрос и скажите, какой группы этот вопрос.

Обратимся теперь к ответам. Какой ответ был конкретными, точным и без грамматических ошибок.

Есть ли у нас группа, у которой два плюса: и вопрос, и ответ оригинальны? Значит вся группа получает оценку 5.

На заметку учителю:

Учитель анализирует результаты и делает выводы.

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

На первый вопрос логично ответить, опираясь на теорию в учебнике «Что такое части речи», «Что обозначает каждая часть речи и на какие вопросы отвечает». На вопрос «Сколько частей речи в русском языке» оставить открытым и вернуться к нему по мере изучения материала. На второй вопрос «Для чего нужны части речи», «Что было бы, если не было бы существительного?» также можно ответить, опираясь на изученный материал. А на вопросы «Почему имя прилагательное подчеркивается волнистой линией», «Почему глагол так называется», «Почему мы – местоимение?» можно оставить открытыми для поиска ответа из дополнительных источников в виде домашнего задания. Вернуться к этим вопросам на следующем уроке.

Ожидаемые результаты использования приема

Ученики научились работать и взаимодействовать в команде.

Ученики научились задавать вопросы и поиск ответа на него.

Ученики научились делать выводы, доказывать свою точку зрения.

Риски и пути их решения:

Нежелание работать в группе → подготовить индивидуальные задания на карточке)

Неумение формулировать вопросы и ответы→ подготовить в трех конвертах подсказки.

Незнание материала→ подготовить теоретический материал.

Неумение распределять роли→ подготовить карточки с ролями и раздать их случайным образом.

Возникновение конфликтных ситуаций→ сделать паузу, подышать, снять конфликт с позиции учителя.

IV. Прием «Зеркала правды».

Развиваемые навыки

– концентрация, сортировка, внимание;

– логическое мышление, умение аргументировать;

– сотрудничество, умение работать и взаимодействовать в команде;

– любопытство, поиск источников информации;

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

– критическое мышление, выявление проблем, способность деятельно мыслить.

Определение

Развивающий прием, основанный на заполнении кругов Эйлера, представляющий собой модель, с помощью которой можно наглядно отобразить отношения между понятиями или множествами объектов.

Его заслуга в том, что наглядность упрощает рассуждения, позволяет показать сходства и различия между двумя объектами (предметами, персонажами) и выразить своё эмоциональное отношение через проявление цвета, а главное усвоить материал.

Цель использования

Прием помогает ученикам находить и делать более наглядными логические связи между явлениями и понятиями, а также помогает изобразить отношения между каким-либо множеством и его частью, воспринимать идеи других, отслеживать ход рассуждений, развивает умение делать выводы и с помощью цвета отобразить своё эмоциональное отношение к объекту.

Пошаговая методика

Инструкция:

1 шаг. Объяснение учащимся смысла и правила задания.

Вспомнить основные правила работы в группе (работаем сообща, дружно; не кричим, говорим тихо, спокойно; не критикуем других; умеем слушать; уважаем мнение каждого члена команды).

Работа выполняется в 6 группах, каждая группа работает со своим вариантом.

2 шаг. Распределение ролей в группе.

Каждой группе нужно выбрать *капитана* (он следит за тем, чтобы все предлагали свои варианты, не было конфликтов, и капитан презентует работу группы), *секретаря* (будет записывать на плакате), все остальные будут экспертами (проверяют, правильно или нет выполнено задание, согласны с этим мнением или нет).

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

3 шаг. Заполнение двух кругов.

На рабочем поле в двух кругах нужно написать 2 объекта (предмета, персонажа и т. д.)- каждый объект в своем круге

В серединку, где встречаются 2 круга, нужно вписать сходства, чем похожи эти объекты, в чём их сходство, а в своём кругу вы пишете различия.

4 шаг. Выражение своего отношения к объектам через цветовую палитру и символы.

Часть каждого из 2-х кругов нужно закрасить цветом и изобразить символ, которые подходят, по-вашему мнению, героям и доказать почему вы выбрали именно эти цвета и этот символ.

5 шаг. Защита кругов.

Защита своих разноцветных кругов Эйлера капитанами по очереди

6 шаг. Экспертная работа по правильному выполнению задания.

Та группа, которая сможет защитить свою работу, ответить на все вопросы, адресованные группе, и эксперты других групп и учитель согласны с ответом, эта группа может получить оценку «5» за свою работу

На заметку учителю:

Задание у команд может быть одинаковым

При оценивании задания учитывается правильный каллиграфический почерк и грамотность при выполнении заданий

Ожидаемые результаты использования приема «*Зеркала правды*»::

– ученики научились находить логические связи между явлениями и понятиями;

– ученики научились изображать отношения между двумя объектами;

– ученики научились делать выводы и с помощью цвета отображать своё эмоциональное отношение к объекту.

Риски и пути решения:

1) отказ обучающихся работать в паре или в группах → подготовка индивидуального задания;

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

2) возникновение конфликтных ситуаций в группе → остановить игру, сделать паузу, снять конфликт через включение экспертной позиции учителя, продолжить игру;

3) незнание обучающимися материала → подготовить заранее информационные листы с готовым материалом;

4) неумение распределять роли → подготовить карточки с ролями и раздать случайным образом в группе.

4. Заключение.

Благодаря использованию приёмов «Крестики-нолики», «Остров вопросов», «Вопрошающий кальмар», «Зеркало правды», формируются такие универсальные навыки, как концентрация, критическое мышление, креативность, любопытство. Эти навыки являются необходимыми для выживания и существования в VUCO-мире. Кроме этого, данные навыки помогают получить фундамент для того, чтобы научиться учиться всю жизнь.

Данные приёмы принимаются детьми с огромным интересом. Ребята с нетерпением ждут повторного использования этих приёмов на дальнейших уроках.

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)